

幼児と保護者によるごっこ遊びの相互行為 —日常場面に関する知識の利用に着目して—

居關 友里子 (国立国語研究所) †

小磯 花絵 (国立国語研究所)

Pretend Play Interactions Between Caregiver and Child

Yuriko Iseki (National Institute for Japanese Language and Linguistics)

Hanae Koiso (National Institute for Japanese Language and Linguistics)

要旨

本研究では、国立国語研究所で現在構築中の『子ども版日本語日常会話コーパス (仮)』に格納予定である幼児1名(2歳6ヶ月~3歳1ヶ月時)と保護者の会話データを使用し、ここで行われていた日常場面をテーマとしたごっこ遊びのやり取りについて記述を行った。着目したのは、模倣される場面に関する日常的な知識がどのようにごっこ遊びのやり取りの中に出現し、利用されているのかについてである。会話データからは当該場面や特定の役割に紐付いた挨拶表現や定型表現、典型的な振る舞いやその連鎖が文脈の共有や役割の交渉、場面の切り替えの表示などに利用され、やり取りの足場となっている様子が観察された。馴染みのある場面からそうでない場面まで、子どもが現実の中で「当該場面らしさ」を見出したこれらの表現・振る舞いに関する知識を試行、調整する場としてごっこ遊びは機能していると考えられる。

1. はじめに

ままごとやおみせやさんごっこなどの「ごっこ遊び」は、子どもが好んで行う遊びの一つである。ごっこ遊びは想像遊びとされるが、遊びの素材、イメージ、テーマは具体的・現実的であり、日常の生活経験を反映しているとされる(明神, 2005)。本研究では、この子どもによる日常の経験や知識がごっこ遊びの中にどのように現れ、利用されているのかに注目する。現在、国立国語研究所が構築している『子ども版日本語日常会話コーパス (仮)』に格納予定である幼児1名(2歳6ヶ月~3歳1ヶ月時)のデータ内に生じていた、保護者とごっこ遊びを行った際のやり取りについて収録された音声・映像データを観察、記述し、ごっこ遊びにおいて日常場面に関する知識がどのように用いられているのかについて考察を行う。

2. 先行研究

「ごっこ遊び」の定義については各研究に幅がある。ここに含まれ得る要素としては、例えば大戸(1997)は「見立て」、「役割」、「話の筋立て」、あるいはガーヴェイ(1980)は「役割」「物」「動きのプラン」「状況」といったものを挙げている。また、ごっこ遊びを「子どもが何か物事のまねをして、いっしょに遊ぶこと」とであると捉える明神(2005)は、子ども時代の遊びのなかで、想像力がもっとも豊かに、活発に使用される遊びであり、想像力そのものであると述べている。松原ほか(2022)は、このごっこ遊びに見られる模倣が目の前にないものを再現するものであり、認知的にも発達した状態でなければ行えないこと、加えて、

† iseki@ninjal.ac.jp

この模倣が学びの一形態でもあることを指摘している。そして、実生活での学びにおいては観察学習が重要な位置を占めるとされ（松原ほか, 2022）、本研究が注目する、日常生活の中で経験する様々な場면을扱ったごっこ遊びは、この学習過程・成果を反映していると考えられる。

3. データ

ごっこ遊びの分析については実験的手法のほかに、実際の保育場面の参与観察などの手法を通して多くの知見が得られているが、本研究では実際に行われた会話の音声・映像データをもとに、やり取りの過程について詳細に見ていく。観察対象として使用したのは、国立国語研究所で現在構築中の『子ども版日本語日常会話コーパス（仮）』（小磯ほか, 2022）に格納予定のデータである。このコーパスは調査協力世帯の子どもが、両親、祖父母、友人たちなどといった子どもを取り巻く人々との間で交わした日常でのやり取りを、一定期間継続して録音・録画したデータを扱ったものである。このうち協力世帯の子どもの一人であるユウ（Y001）の日常で行っている相互行為に本研究は注目した。彼女が2歳6ヶ月から3歳1ヶ月までの間に収録された11時間25分の音声・映像データの中に生じていた、ユウと保護者（両親、祖母）による日常場면을模倣の対象としたごっこ遊びを抽出し、日常場面に関する知識がどのように利用されているのかについて観察、記述を行う。

子どもの月齢とごっこ遊びの関連については、見立て遊びやふり遊びをはじめのが2歳頃、ごっこ遊びの原型を示しはじめるのが3歳頃、4歳頃には明確なごっこ遊びを盛んに行うようになるとされる（小山, 1998; 多田ほか, 2009）。個人差はあると考えられるが、以上に照らすと今回扱う月齢である2歳6ヶ月から3歳1ヶ月という期間はごっこ遊びの原型ができるかできないかの時点に位置づけられるだろう。実際に調査対象児であるユウには、自在にはと言えないものの、持てる方略を活用し、やり取りの中で場面や役割の交渉を試みる振る舞いが観察される。以下では意図する結果が得られた場合と、得られなかった場合の両者を取り上げる。

4. ごっこ遊びにおける日常場面に関する知識の利用

まず目立って観察されたのが、当該場面や特定の役割に紐付いた挨拶表現や定型表現の使用である。また、言語表現以外の典型的な振る舞い（行為）についても同様にしばしば用いられている。これらは模倣される対象となる場面らしさを表現する基本的な振る舞いといえる。本節ではこれらがごっこ遊びの中で実際にどのように用いられているのかを、いくつかの事例を取り上げて見ていく。

4.1. 設定の共有と交渉

定型表現の使用を通してごっこ遊びの参加者が行っていることの一つとして、ごっこ遊びの設定の共有と交渉が挙げられる。以下の事例1はごっこ遊びを行いたい子ども（ユウ）が母親にそれを伝えるやり取りである。

[事例1] いらっしゃいませしたい（Y001_003, 2歳6ヶ月）

- 01 ユウ▶ いらっしゃいませしたい。
02 母: いらっしゃいませするの?じゃお願いします。
03 ユウ: いらっしゃいませ:。(声を張り上げて)
04 母: は:い.=
05 ユウ: =は:い.座ってここ.

- 06 母: はい.
 07 ユウ: いらっちゃいませ.
 08 母: じゃあ:(.)ドーナツください.
 09 ユウ: はい.

ここでユウはいわゆる「お店屋さんごっこ」のことを「いらっちゃいませする」と表現し、この場面設定は母によってすぐに了解される (L02)。続けて子どもは声を張り上げ「いらっちゃいませ」と発話することによって (L03)、この場面が開始したことと店員の役を担うのが自身であること、同時に母が担うのは客であることを提示している。

模倣対象となる場面に紐付いた定型表現、典型的な振る舞いは、より複雑な交渉にも使用されている。次に挙げる事例2はユウと祖母(モモ)によるやり取りである。この事例2ではユウと祖母の互いが担う役割に関する理解が行き違っており、その交渉がなされている。

抜粋以前、ユウと祖母はベビーサークルを家(「ユウちゃんのおうち」)に見立て、サークル内で遊んだりおしゃべりをしたりしていた。そんな中ユウは「お出かけに行く」と宣言し、おもちゃの車に乗ってベビーサークルから出ていく。ユウは加えて、母親や祖母が普段利用している精肉店「ニジイロさん」に行きたいと述べ、これを受けて祖母はベーコンとコロッセのおつかいを頼む。そして、車に乗って移動したユウは店に見立てたテントの前に車を止め、テント内に入っていった。01 行目はこのテント、つまりごっこ遊びにおける店の中からなされた発話である。

抜粋以前のやり取りからは、ユウはお遣いに行く役、つまり客としての役割を担うことが期待される。これに反して抜粋の01 行目、ユウが店に見立てたテント内から発話したのは「お持ち帰りでもいいですか?」という、店員が商品を包む際に用いる定型表現であった。祖母はこの時もベビーサークルの中、つまり家からこの発話を聞いている。なおテントは全体が幕に覆われており、二人は抜粋中、相手の姿を見ずにやり取りを進めている。

[事例2] 並んで (Y001_026, 3歳0ヶ月)

- 01 ユウ▶ はい.(0.6)お持ち帰りでもいいですか?:
 02 祖母: はい.持ち帰りま:す.
 03 (0.8)
 04 ユウ▶ いらっちゃいませ::ってユウちゃんが言う.
 05 祖母: はい.い↑らっちゃいませ:.ユウ[ちゃん_
 06 ユウ: [ねえ.
 07 ユウ: ↑ねえ.モモ・モモちゃんここ[に:,立って?:
 08 祖母: [うん.
 09 (0.6)
 10 祖母: え::ど:↓こ:.[よいしょ.(立ち上がりベビーサークルから出る))
 11 ユウ: [(立って)
 12 (0.4)
 13 ユウ▶ 立って人がいるから並んで?
 14 祖母: あそうなの?並ぶの知ってるんだ.
 15 母: ↑HAHAHA((別室から))
 16 ユウ: 人がいるからな[らんで?
 17 祖母: [あそお?はい.

01 行目の定型表現は店に見立てたテントの中から、対する02 行目はユウの家に立ってたベビーサークルの中からはなされており、二人はごっこ遊びの設定上全く別の空間にいる状況となっている。そのため祖母の反応(L02)はお遣いに行ったユウの問いかけに答えるものとも、店員からの問いかけに答えるものとも聞くことができ、この時点で互いがどのよう

な役として振る舞おうとしているのか、参加者たち自身がよくわかっていない状況である。

この文脈が錯綜した状況で、ユウは役割について明示的な交渉を開始する。ユウは自身の希望する店員役を、店員が用いる定型表現「いらっしゃいませ:: (L04)」を「ユウちゃんが言う. (L04)」という表現によって提示しようと試みる。これを受けた祖母は、ユウが例示した定型表現を声色をやや高めに変え、演技がかった声色で発話する。このように祖母はユウの要求に実際に店員役として振る舞ってみせることで応えていることから、ユウが定型表現によって指示しようとしたものが店員役のことであると理解したことがわかる。その一方で、店員役の担い手についてはユウの希望を取り違えており、依然として互いが担う役についての共通理解が得られない状況が続く。

文脈を交渉する次の一手として、ユウは祖母を店に見立てたテントのそばに来るように促し、続けて「立って人がいるから並んで? (L13)」と依頼する。ここでは客という役割に結びついた典型的な振る舞いに関する知識が使用されているといえる。祖母はこの知識を妥当なものとして評価し (L14)、またやり取りを離れた場所から聞いていた母も、この振る舞いがリアルなものであるとして可笑しみをもって反応を示している。そしてこの依頼と同時に互いの役割を受け入れた祖母は、その後ユウの希望に沿ってテントの外に立ってユウの接客を待つ。

利根川 (2022) は「ごっこ遊びとして「医師になる」際に重要な「医師らしさ」とは、医師というポジションにあらわれるのではなく、医師として行為する中にあらわれる」と指摘している。ユウの発話にある「いらっしゃいませと言う」「並んで待つ」とは、このような実際に当該場面を観察する中で得た、各役割のそれらしい振る舞いであり、ユウはそれを役割交渉の足場として使用しているといえる。

以上では模倣する対象となる場面に紐付いた定型表現、典型的な振る舞いの知識を利用して、文脈の交渉を行う様子を記述した。この時期のユウには「お店屋さんごっこ」や「店員」などといった、大人やごっこ遊びに熟達した子どもが端的に遊びの場面や役を指定する際に用いる語彙の使用は見られない。しかしながら、このような語彙を用いずとも「いらっしゃいませ (する)」「お持ち帰りですか」「並ぶ」といった、実際の買い物で繰り返し見聞きしたと思われる出来事をもとに、その場面や役割と結びつく言語表現や振る舞いを見出し、何もない状況から文脈を提示したり、参加者同士の理解が食い違ふといった込み入った状況を切り抜ける様子が観察された。

4.2. 場面の切り替え

子どもの遊びについて鹿嶋 (2004) は、次の発言をどうするかなどを明示的に表明する「明示的メタコミュニケーション」とそうではない「暗示的メタコミュニケーション」の両者を組み合わせて相互行為を展開していくとしている。挨拶表現や定型表現は、後者のタイプとして役のままやり取りの局面を表示することに用いることが可能であり、今回観察したごっこ遊びの中にもこのような使用が多く見られた。

4.1 節で見た「いらっしゃいませ」はこのような使用も観察された表現の一つである。次に挙げる事例3は事例2の後に生じたやり取りである。01 行目、03 行目のユウの発話は、買い物場面の開始を表示するキューになっており、かつ店員として客に呼びかける挨拶表現でもあることから、続けて祖母が客として振る舞うことを促すものとなっている。事例3で祖母は一時的にユウのもとを離れており、ごっこ遊びはすぐに開始しなかった。そこでユウは「いらっしゃいませ」を繰り返し、開始を促している。

[事例3] いらっしゃいませ (Y001_026, 3歳0ヶ月)

01 ユウ▶ いらっ(.)しゃいませ::

02 (5.0)

03 ユウ▶ いらっ(.)しゃませ::

04 祖母: は:い.待ってて:.

この他にもベビーサークルに入る際に「お邪魔します」という表現を用いることで、このサークルを家に見立て、家に住む者とそこに来た客のやり取りを開始したり、差し出されたおもちゃの食べ物を食べた後に「ごちそうさま」という表現で食事の終了を表示したりなどといった振る舞いが子どもおよび保護者の発話に観察された。これらの表現は「買い物場面を始める」「家の中の場面である」「おもちゃの食べ物に変化はないが、食べ終わったことにする」といった情報を明示的に述べることなしに、ごっこ遊びの役としての振る舞いを通して参与者同士で場面設定を共有することを可能にしている。そして、共有された設定や局面をもとに、ごっこ遊びは次の展開に進んでいく。

このように、ごっこ遊びでは当該場面のスクリプトが喚起され、挨拶や定型表現がやり取りの局面を表示・操作することに利用されている。このような働きは、挨拶や定型表現ほど決まりきったものに限らず、その場面を形成する一連の行為の流れと強く紐付いた行為によっても担われていると考えられる。事例4はその一例で、母親がユウのリクエストに応え、折り紙でごはん（茶碗に盛られた白米）を作ってやった際のやり取りである。ここでは折り紙遊びの中に短いごっこ遊びが挟み込まれている。冒頭の01行目と02行目は、折り紙が完成した直後であり、親子はごはんの完成を発話で確認し合っている。

[事例4] おいしい (Y001_025, 3歳0ヶ月)

01 ユウ: これごはんじゃない?

02 母: うん.ごはんできたできた.

03 ユウ: ((ごはんを手にとって眺め、折り紙の箸を取り出して食べる真似をする))

04 ユウ▶ おいし:い.((母に顔を向けながら))

05 母: おいし:い.よかった::

06 ((よけてあった折り紙の本を母が手元に引き寄せ、ユウと二人で眺める。ユウが次の作品をリクエストする。))

そして、ユウは母がつくった折り紙のごはんを手にとってしばらく眺めた後、過去に作られた折り紙の箸を無言で取り出し、ごはんを食べる仕草をする(L03)。唐突にユウによって開始された食事のごっこ遊びは、「おいし:い。(L04)」という評価を母に伝えることで母を巻き込み、母はその発話をそのまま繰り返すことによってユウの評価とごっこ遊びへの参加を受け入れる。

折り紙でごはんを作ってもらい、そこに食事という文脈との関連を見出すことで開始した食事ごっこの中で、ユウは作ってもらった食事を食べるだけでなく、さらにその末尾で食事の作り手に評価を伝える、という食事場面の典型的な行為の流れを実践して見せている。そしてこの発話に母はごっこ遊びの区切りを見出し、次の活動への移行を開始している。このような非常に短いごっこ遊びの中にも、ユウが日常場面に対して持つ知識が表示されていおり、それがその後の展開のきっかけとして利用されているといえる。

類似の例が以下の事例5である。子どもに見立てた人形(ハナ)を、母とユウが二人で世話するごっこ遊びが行われている。抜粋では母が人形の歯を磨いてやっており、母は「ハナちゃんおりこう::.(L04)」と人形を褒めることで歯磨きの終了を形成している。それを見守っていたユウも同じく、母とは別の表現で人形を褒める(「がんばったね.(L09)」)。「歯磨きを行い、最後に褒める」という流れが、この場面を形成する一連の行為の流れとして母親だけでなく子どもにも理解されており、このような共通理解がごっこ遊びの局面を表示すること、またそれを受け取ることに利用可能になっていると考えられる。

[事例5] がんばったね (Y001_029, 3歳1ヶ月)

- 01 ユウ: イ:もやる.
02 母: ジャイ:の口してくださいイ::ごしごしごしごし.
03 ユウ: ごっちごち[ごち.
04 母: [はいハナちゃんおりこう::.
05 ユウ: は::い.
06 母: ユウちゃんもやる?(0.8)あとで.
07 ユウ: うん.
08 母: ((ユウに一声かけた後その場を離れる))
09 ユウ:▶ ((人形を抱っこして))° がんばったね°

以上のように、当該場面に結びついた挨拶表現や定型表現、また提供された食事を食べて評価を述べたり、子どもの歯を磨いた後褒めたりといった、その場面を形成する一連の行為の流れといったものに対する志向が、保護者だけでなく子どもの振る舞いにもしばしば観察された。これらの振る舞いを用いることで模倣する場面らしさを表現し、同時に当該場面の中のごっこ遊びの局面を相手に、また自身にも示すことで、ごっこ遊びの展開を形作っているといえる。

5. 日常場面に関する知識を試す場としてのごっこ遊び

ごっこ遊びでは、日常の中で見聞きした様々な場面が取り入れられ得ると考えられる。模される対象となる場面に関して、参与者たちの共有知識がどのようなものなのかは具体的なごっこ遊びの進行の中で明らかになり、実際にどのような展開をたどるのかについてもこの中で参与者たちの交渉や調整を通して都度決定されていく。今回扱ったデータには「お店屋さんごっこ」のように名付けも含めてごっこ遊びに定着している場面や子どものお世話(歯磨き)をしてやるなど、名付けにくいけれどもしばしば題材として扱われる場面だけでなく、ごっこ遊びとしては馴染みのない、しかし日常でしばしば経験されている場面についても、子どもが自身の持っている知識や経験をもとに、ごっこ遊びの対象に取り入れようと試みる様子が観察された。

以下に挙げる事例6は、収録に用いるビデオカメラの存在をきっかけに、ホームビデオを撮る場面を模してごっこ遊びをしようとユウが父親を誘っている場面である。ごっこ遊びで扱う場面としてはややイメージしにくい場面ではあるが、ユウは4節の事例と同様、ホームビデオで行われる典型的な振る舞いを遊び相手である父に繰り返し提示し、この場面を共有しようと試みている。

抜粋以前でユウは収録用ビデオカメラの背面に回り込み、機体背面についている液晶モニターを見て部屋や自分がどのように写っているのかに興味を示していた。この時両親は仕事の相談を行っており、ユウはこれに割り込んでごっこ遊びを開始しようとしている。

[事例6] たたたたーって来て (Y001_014, 2歳10ヶ月)

- 01 父: だからエクセルは間違[い° だって°.
02 ユウ: [ねえ[パ:パ:]
03 母: [う:んだから:]
04 (0.2)
05 母: PDFに合わせ[ていいんだよね?]
06 ユウ:▶ [た た][た た た]た:って.hh ここまで:h座ってっ.
07 父: [そ:うだよ]
08 (0.4)

09 ユウ▶ ユウちゃんが:(1.0)パ:パおっきくなったねえって>できるか(ら).<
 10 父: ehehehe どうゆうこと?
 11 (2.4)
 12 ユウ: ねえママたたたた:って来てパパ.
 13 (1.0)
 14 父: パパ?
 15 (1.2)
 16 父: 上乘ってよ(上にじゃあ.)
 17 (1.8)
 18 父: ↓これでこようかなじゃあ.((床に寝そべったまま身体の向きを変える))
 19 (0.6)
 20 父: い::よいしょ.どうどうどう↑どうどう.来たよ.((匍匐前進でカメラに近寄る))
 21 (2.4)
 22 ユウ▶ も(う近く).(1.4)(もう近く.)
 23 (0.4)
 24 父: もう一回来んの?
 25 (1.8)
 26 ユウ: えっと_
 27 父: うん.
 28 ユウ▶ ここまで来る.
 29 ((中略5秒 父母で仕事に関するやり取り))
 30 ユウ▶ もういっこ.((「もう一步」前へ来るようにという意味))
 31 父: うん.((父が匍匐前進でカメラに近寄る))

仕事について話している両親に割り込んで父親の注意を獲得したユウは、「たたたたたた:ってhh ここまで:h 座ってっ. (L06)」という発話とともに、ビデオカメラに向かって歩み寄り、画面の中心に座ってカメラを見つめる動きを実演して見せることで父親に動きの指示を行う。続けて「ユウちゃんが:(1.0)パ:パおっきくなったねえって>できるか(ら).<という発話によって、ビデオカメラに歩み寄るのが子どもであり、この動画はその成長を記録し、動画を見る者に見せるためのものであるという場面設定を提示する。ここでは同時に、父親が子どもの役、ユウがビデオを見る(撮る)大人の役を担うという配役も示されている。ユウはそこで行われる一連の振る舞いを提示することによって、ホームビデオという言葉を用いずにごっこ遊びの文脈を共有しようと試みている。これを受けた父親はユウの指示がどのような意図でなされたのかについて理解できないことを表示し、その難解さを笑っている (L10)。

06 行目からなされている指示はごっこ遊びをするという文脈のないまま唐突に行われており、またホームビデオを撮る場面とその振る舞いというのもごっこ遊びの対象としてはやや喚起されにくいものであるといえるだろう。その後もユウは同様の指示を繰り返したり (L12)、移動後の位置など、より具体的な振る舞いを指定するなど試みる (L22,28,30)。対する父親はその指示に従って振る舞うものの、匍匐前進でカメラ側に近づいたり、何者かが迫ってくることを表現するような効果音をつけていたり (L20)、結局ホームビデオというユウの意図するごっこ遊びの文脈は共有されずにここでのやり取りは終了することになった。

以上では、データ収録に用いていたビデオカメラをホームビデオを撮るカメラに見立て、そこで行われる典型的な振る舞いに関する知識をもとにごっこ遊びに相手を誘ったものの、その文脈の共有には失敗した例を見た。ここで子どもは4節で見た事例と同様に、当該出来事について持つ知識を具体的な行動の指示として提示し、模倣する対象場面を共有しよう

と試みている。これが何の真似なのか、何ごっこと呼ばれる遊びなのかという説明はできなくとも、この場面を構成する振る舞いをごっこ遊びに取り入れようとしており、ここにも「ホームビデオらしさ」に対するユウの理解が示されているといえる。

ごっこ遊びでの扱いやすさといった基準があれば、ホームビデオを収録する場面は上級者向けのものであろう。しかし、子どもはこのような基準でごっこ遊びの対象場面を選んでいるとは考えにくく、扱いやすい場面、扱いにくい場面を区別せず、子どもたちの日常で得た知識や経験すべてがごっこ遊びの素材となり得ることが示唆される。ごっこ遊びを含む象徴遊びは子どもの生育の目安になるだけでなく、発達そのものを促すものとしても重要視されており、特にごっこあそびは一貫したルールに従って行動することなどを学ぶ機会となり得ると指摘されている(多田, 2009)。本研究で観察した事例からも、やり取りのその瞬間はごっこ遊びとは気づかない場合も含め、ここには子どもが生活の中で見聞きした知識や経験が織り込まれており、ごっこ遊びという場を通してこれらの理解が試行、調整され、様々な場面に結びついた具体的で適切な振る舞いが学ばれていることが示唆される。

6. おわりに

本研究では幼児と保護者間で行われた、日常場面を模倣の対象としたごっこ遊びの中で、日常場面に関する知識がどのように利用されているのかを見てきた。観察対象児は、当該場面や特定の役割に紐付いた挨拶表現や定型表現、典型的な振る舞いに関する情報を足場として、相手参加者とごっこ遊びの設定を共有したり、交渉したりすることを試みていた。同様に、開始や終了といったごっこ遊びの局面を共有するマーカとしても使用されており、これを用いることによってごっこ遊びの展開を促す様子が観察された。今回分析対象として扱った2歳6ヶ月から3歳1ヶ月という時期は、ごっこ遊びの原型が完成する前、あるいは完成して間もない時期であると考えられ、自身の頭で組み立てた想像の状況を口頭で自由自在に表現することにはまだ届かない段階であると予想される。しかしながら、大人が用いるような端的に遊びの場面や役を指定する語彙が使用できないとしても、子どもは先に挙げたような表現を用い、そして保護者がそれを汲み取りつつ交渉を行うことによってごっこ遊びは展開させられていた。やり取りに失敗する場合も含めて、ごっこ遊びという創造的な遊びの場は、日常生活の中で子どもが行っている観察学習の成果を試し、修正、定着させる学びの場として利用されていることが本研究の具体的な振る舞いからも示唆される。

今後は今回多く触れることができなかった保護者側からの働きかけの影響に注目した記述もあわせて行っていきたい。ごっこ遊びにおける親の関わり的重要性については既に多くの指摘がある(石川, 2021 など)。親からの働きかけに関する実験的手法を用いた量的研究(伴・内山, 2015; 2021 など)の興味深い知見は、日常の自然な文脈の中で生じた会話の音声・映像データを用いた質的研究を行うことによってさらに具体化させることができると考えられる。子どもとそれを取り巻く人々の振る舞いについて、日常の生の相互行為を収めた音声・映像を活用し、記述を進めていく予定である。

謝 辞

本研究は国立国語研究所のプロジェクト「多世代会話コーパスに基づく話し言葉の総合的研究」および科研費 20H01264, 20K20695, 22K13109 の研究成果を報告したものである。

文 献

- 石川洋子(2021)「保育者のふり遊びへの関わり：0～2歳児に焦点をあてて」『文教大学教育学部紀要』55, pp.111-121.
- 大戸美也子(1997)「ごっこ遊び: pretend play.」岡田正章・千羽喜代子(編)『現代保育用語辞典』pp.155-156. フレーベル館.
- ガーヴェイ, C. (高橋たまき訳) (1980)『「ごっこ」の構造：子どもの遊びの世界』サイエンス社.
- 鹿嶋桃子(2004)「遊びにおける即興的な相互行為とその分析視座.」『北海道大学大学院教育学研究科紀要』93, pp.159-196.
- 小磯花絵・天谷晴香・居關友里子・臼田泰如・柏野和佳子・川端良子・田中弥生・藤越・西川賢哉(2022)『子ども版日本語日常会話コーパス』の構築』『言語資源ワークショップ2022 発表論文集』.
- 小山優子(1998)「幼児教育における質的研究の方法論的一試案：幼児のごっこ遊びの事例分析を通して」『保育学研究』36(2), pp.185-192.
- 多田幸子・大田紀子・井上聡子・杉村伸一郎(2009)「3歳児における保育者参加型ごっこ遊び：事例分析を通じた保育者の役割の検討」『幼年教育研究年報』31, pp.47-54.
- 利根川彰博(2022)「幼児のごっこ遊びにおける「役割」についての検討：幼児が「何者かになっている」ということの位置づけに注目して」『秋草学園短期大学紀要』38, pp.113-125.
- 伴碧・内山伊知郎(2021)「単独のふりシグナルは幼児のふりの理解を促すか：ふり場面と現実場面との比較から」『応用心理学研究』47(1), pp.37-46.
- 伴碧・内山伊知郎(2015)「大人によるふりシグナルの提示は子どものふり行動を促すか?」『心理学研究』86, pp.333-339.
- 松原乃理子・大滝茜・織壁佐和子・富田貴代・深沢佐恵香・森末一代・請川滋大(2022)「「ごっこ遊び」研究の傾向：保育実践を対象とした調査に着目して」『日本女子大学紀要 家政学部』69, pp.1-12.
- 明神もと子(2005)「幼児のごっこ遊びの想像力について」『釧路論集:北海道教育大学釧路校研究紀要』37, pp.143-150.